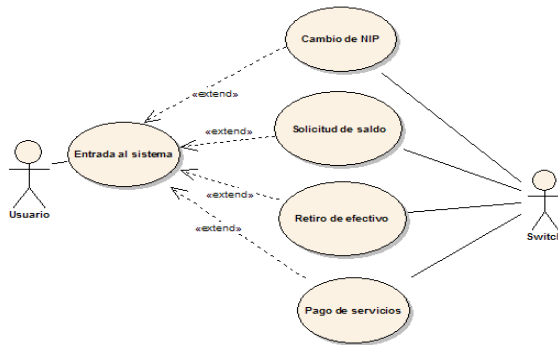
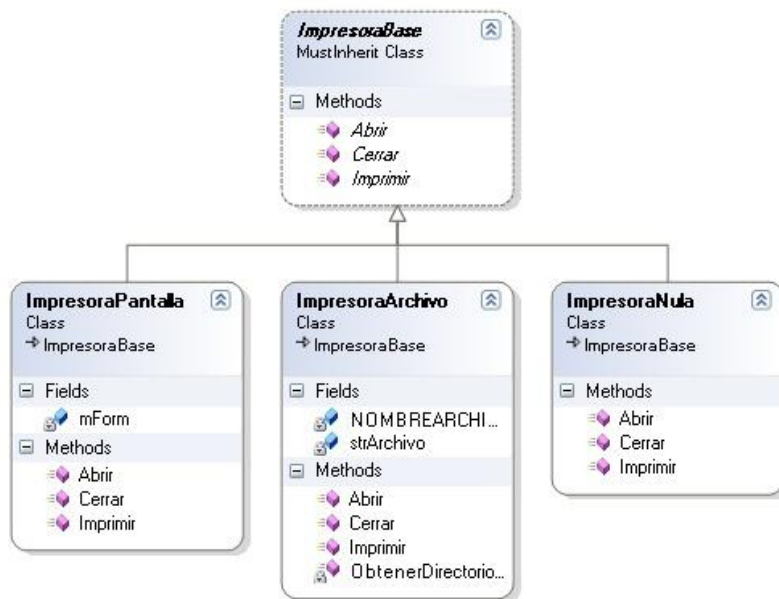


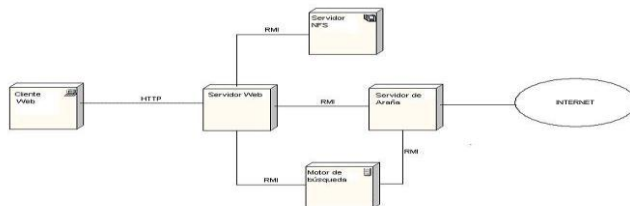
Diagrama de casos de uso: Los diagramas de casos de uso documentan el comportamiento de un sistema desde el punto De vista del usuario.



de clases: Un **diagrama de clases** es un tipo de diagrama estático que describe la estructura de un sistema mostrando sus clases, atributos y las relaciones entre ellos.



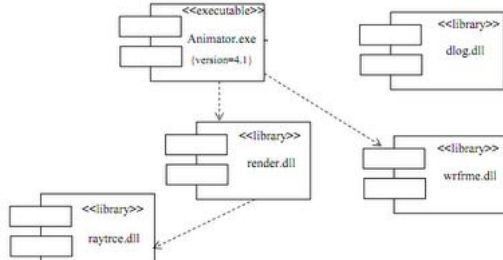
de objetos : Los **diagramas de objetos** son utilizados durante el proceso de Análisis y Diseño de los sistemas [informáticos](#) en la metodología [UML](#).



de componentes : Un diagrama de componentes representa cómo un sistema de [software](#) es dividido en [componentes](#) y muestra las [dependencias](#) entre estos componentes.

Diagrama de Componentes

- Ejemplo: Modelado de ejecutables y bibliotecas



DINMICOS

- DE ESTADOS : Los **diagramas de estado** muestran el conjunto de estados por los cuales pasa un objeto durante su vida en una aplicación en respuesta a eventos (por ejemplo, mensajes recibidos, tiempo rebasado o errores), junto con sus respuestas y acciones.

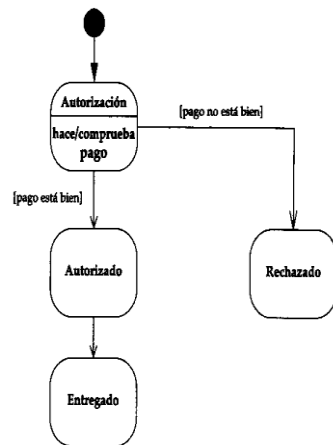
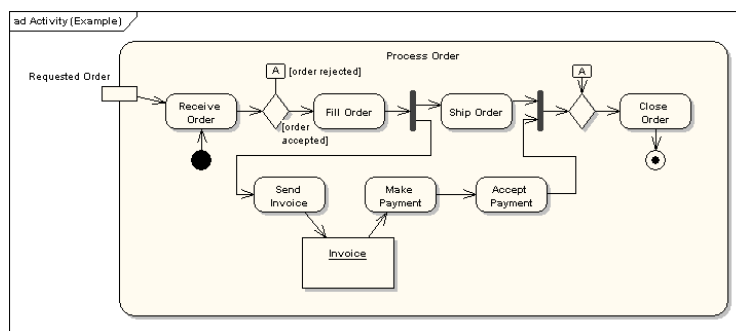
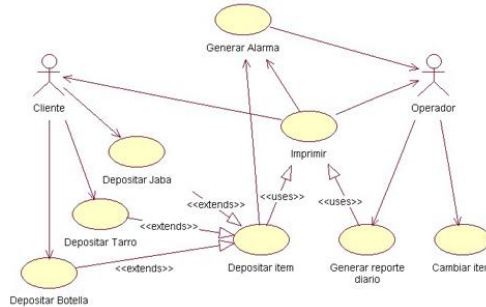


Figura 8-4: Autorización de pagos

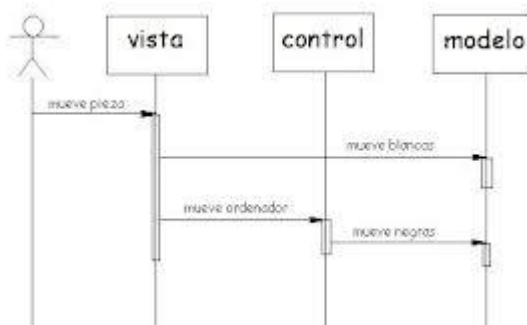
- ACTIVIDAD : En UML un diagrama de actividades se usa para mostrar la secuencia de actividades. Los diagramas de actividades muestran el flujo de trabajo desde el punto de inicio hasta el punto final detallando muchas de las rutas de decisiones que existen en el progreso de eventos contenidos en la actividad



INTERACION: El diagrama de interacción, representa la forma en como un Cliente (Actor) u Objetos (Clases) se comunican entre si en petición a un evento. Esto implica recorrer toda la secuencia de llamadas, de donde se obtienen las responsabilidades claramente.



- SECUENCIA: Un **diagrama de secuencia** muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada caso de uso. Mientras que el [diagrama de casos de uso](#) permite el modelado de una vista *business* del escenario, el diagrama de secuencia contiene detalles de implementación del escenario, incluyendo los objetos y clases que se usan para implementar el escenario y mensajes intercambiados entre los objetos.



- COLABORACION: Un **diagrama de colaboración** en las versiones de [UML 1.x](#) es esencialmente un diagrama que muestra interacciones organizadas alrededor de los roles. A diferencia de los diagramas de secuencia, los diagramas de colaboración, también llamados diagramas de comunicación, muestran explícitamente las relaciones de los roles. Por otra parte, un diagrama de comunicación no muestra el tiempo como una dimensión aparte, por lo que resulta necesario etiquetar con números de secuencia tanto la secuencia de mensajes como los hilos concurrentes.

